

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving Berbasis Educative Games* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar

¹ **Herviyani**, ²**Zahrudin Hodsay**, ³**Aldora Pratama**
^{1,2,3} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Email: ¹ herviyani736@gmail.com ² zhodsay@gmail.com ³ aldorapratama7271@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbasis *educative games* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen *True Eksperimental design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 69 Palembang yang berjumlah 44 orang. Sampel penelitian yang digunakan yaitu kelas III A sebagai kelas kontrol berjumlah 22 siswa dan kelas III B sebagai kelas eksperimen berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deksriptif kuantitatif menggunakan uji t. Hasil penelitian diperoleh nilai tersebut menunjukkan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($4,278 > 1,681$). Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dalam artian terdapat pengaruh yang signifikan antara model *problem solving* berbasis *educative games* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar. Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Solving* berbasis *educative games* memperoleh nilai rata-rata hasil belajar 77, 72 lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 59,09

Kata Kunci: *Model Problem Solving, Hasil Belajar, Siswa Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Bagi sebagian masyarakat awam, istilah pendidikan sering diidentikkan dengan sekolah, guru mengajar di kelas, atau satuan pendidikan formal. Secara akademik, istilah pendidikan berspektrum luas. Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu pemeliharaan dan memberikan informasi tentang etika dan kecerdasan pikiran. Pendidikan adalah aktivitas semua potensi dasar manusia melalui interaksi antara manusia dewasa dengan yang belum dewasa. Pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai proses elevasi yang dilakukan secara nondiskriminasi, dinamis, dan intensif menuju kedewasaan individu, dimana prosesnya dilakukan secara kontinyu dengan sifat yang dapat yang adaptif dan nirlimit atau tiada akhir.

Pendidikan secara formal dan institusional, sekolah dasar masuk pada kategori pendidikan dasar menurut Undang-undang (UU) No. 20 Tahun 2003 Pasal 17 ayat 1 dan 2 (Susanto 2019.p.69). Tentang Sistem pendidikan Nasional (Sisdiknas), disebutkan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Pendidikan jenjang sekolah dasar merupakan pendidikan awal bagi siswa sebagai pondasi untuk ke jenjang berikutnya, yaitu pendidikan yang dijalani oleh peserta didik selama 6 tahun. Siswa sekolah dasar pada umumnya berusia 6 sampai 12 tahun. Pendidikan akan berjalan dengan baik apabila dalam proses pembelajaran guru dapat membuat peserta didik aktif saat mengikuti pelajaran. Pendidikan sekolah dasar membuat berbagai mata pelajaran, antara lain Agama, Pendidikan Jasmani, Bahasa Indonesia, Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), Ilmu Pengathuan

Alam (IPA), dan Matematika.

Secara sederhana, belajar itu sendiri suatu aktivitas manusia yang sangat penting secara terus menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Melalui proses belajar, anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. Sementara Hamalik (Susanto, 2019, p.4-5) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*). Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam (habit), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar disebabkan oleh pengalaman atau latihan.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia, sebab penyelenggaraan pendidikan yang baik dan bermutu akan menghasilkan manusia-manusia tangguh bagi pembangunan nasional. Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran harus didukung dengan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Namun, akan di temukan berbagai masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran Matematika di SD.

Secara etimologi matematika berasal dari bahasa Inggris, mathematics, artinya ilmu hitung. Ahli matematika disebut mathematician. Matematika sangat erat kaitannya dengan ide, gagasan yang terstruktur, simbol-simbol abstrak. Matematika merupakan alat berpikir yang digunakan untuk memberikan pemahaman yang terstruktur, logis, sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan. Ovan (2019, p.8) juga mendukung pendapat ini dengan mengatakan bahwa matematika adalah ilmu yang menggunakan kemampuan berpikir logis dan sistematis.

Model *problem solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kaharuddin & Hajeniati (2020, p. 112) menyatakan metode Problem Solving merupakan pembelajaran yang didalamnya terdapat tujuan, langkah kegiatan, lingkungan dan pengelolaan pembelajaran di kelas. Model *problem solving* merupakan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa karena menggunakan masalah untuk dipecahkan. Metode pemecahan masalah adalah metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melatih anak menghadapi berbagai masalah, baik secara individu maupun kolektif, yang dapat diselesaikan secara individu atau bersama-sama. *Educative games* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung penerapan model pembelajaran *problem solving*. *educative games* merupakan permainan yang dirancang untuk tujuan edukasi.

Berdasarkan pra observasi dan wawancara yang didapat dari guru kelas III mendapatkan informasi bahwaanya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 69 Palembang. Hal ini dilihat dari hasil ulangan semester siswa dikelas III pada mata pelajaran matematika yang masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 54 % yaitu 24 siswa dari 44 siswa sedangkan siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 46 % yaitu 20 siswa dari 44 siswa. di SD Negeri 69 Palembang. Rendahnya hasil belajar siswa diduga karena metode

pembelajaran yang digunakan membuat peran guru lebih dominan sehingga siswa belum semua terlihat aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran belum maksimal dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis dan bertindak kreatif. Sehingga pembelajaran belum dapat dimaknai siswa untuk memecahkan masalah matematika secara realistis, dalam pembelajaran, siswa belum ditempatkan sebagai subjek belajar yang harus dibekali kemampuan bekerja sama, memiliki tanggung jawab akan tugasnya, serta kemampuan untuk menghargai orang lain. Kesulitan lain yang dihadapi siswa dalam mengerjakan soal matematika yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap langkah penyelesaian soal. Siswa seringkali salah dalam menghitung suatu bentuk penjumlahan dan pengurangan serta perkalian dan pembagian. Mereka hanya menjumlah dan mengurangi serta mengalikan dan membagikan angka-angka dalam soal, tanpa tahu mengapa bisa dijumlah ataupun dikurang. Hal ini terjadi karena kemampuan berpikir siswa kurang diperhatikan.

Berdasarkan permasalahan di atas, guru harus mampu merancang model pembelajaran yang membuat siswa aktif melatih kemampuan berpikirnya dan memecahkan masalah matematika secara realistis. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru secara lebih bermakna. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan model *problem solving*.

Penerapan model *problem solving* diharapkan membuat siswa lebih terampil dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan soal matematika. Model *problem solving* juga dapat membantu pemahaman siswa karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa juga dapat melatih kemampuan menghitung berdasarkan konsep matematika yang benar ketika menyelesaikan soal karena siswa belajar berdasarkan proses yang sistematis. Selain itu, siswa difasilitasi untuk bekerja sama dalam kelompok serta menghargai pendapat orang lain pada saat pemecahan masalah, serta menumbuhkan motivasi/minat untuk belajar. *Educative games* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung penerapan model pembelajaran *problem solving* yang dimana *educative games* adalah permainan yang dirancang untuk tujuan edukasi dan dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran secara lebih menyenangkan dan bermakna. *Educative games* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa, menarik minat siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* BERBASIS *EDUCATIVE GAMES* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR".

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian merupakan cara kerja yang dilakukan oleh penelitian dalam mengumpulkan dan kemudian mengolah data sehingga menghasilkan data

Palembang pada Tahun Ajaran 2023/2024. Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi, pengambilan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas III di SD negeri 69 Palembang yang berjumlah 44 siswa. Teknik sampling di dalam

penelitian ini menggunakan *sampling total*. Teknik *sampling total/sensus* adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran perlakuan menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbasis *educative games* dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan selama pemberian perlakuan siswa kelas eksperimen juga diberikan bahan ajar, *posttest* diberikannya saat akhir pembelajaran untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman materi siswa. Setelah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbasis *educative games*, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 10 soal berbentuk pilihan ganda. Hasil *posttest* pada kelas eksperimen

disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Mean	Median	Standar Deviasi
Eksperimen	22	100	40	77,72	80	16,5

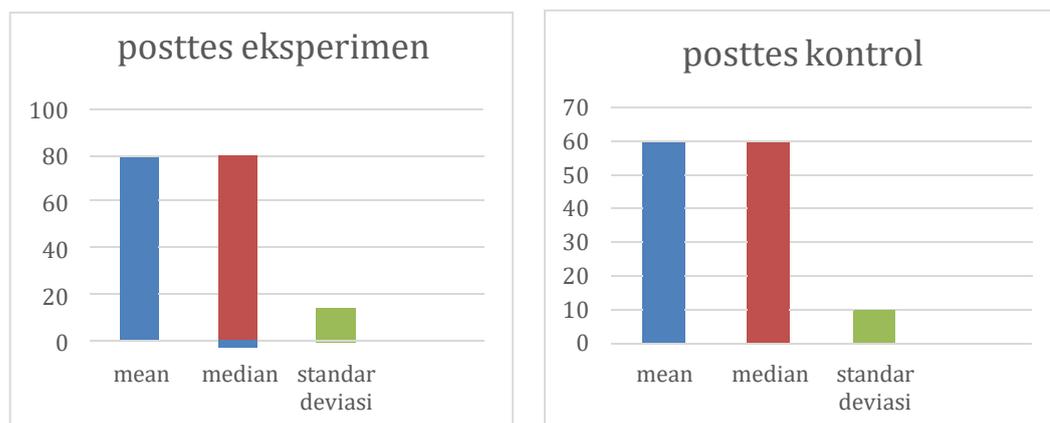
Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Siswa kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, perlakuan menggunakan model konvensional pembelajaran matematika, dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Siswa kelas kontrol juga diberikakan soal tes, soal tes diberikan pada saat akhir pembelajaran untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman materi siswa. Setelah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pelajaran matematika, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 10 soal berbentuk pilihan ganda. Hasil *posttest* pada kelas kontrol disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Mean	Median	Standar Deviasi
Kontrol	22	70	40	59,09	60	11,91

Berdasarkan tabel di atas dari hasil posttes kelas eksperimen dan kelas kontrol yang peneliti lakukan menghasilkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen 80,4 dan pada kelas Kontrol 57,2. Distribusi frekuensi histogram nilai posttes kelas eksperimen dan kelas kontrol di lihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Histogram nilai posttes kelas eksperimen dan kelas kontrol

Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk melihat apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Nilai signifikan $> 0,05$ maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan uji normalitas data yang telah dilakukan menggunakan SPSS 26 for Windows maka hasilnya sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Tes
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest kelas eksperimen	.179	22	.064	.933	22	.139
Posttest kelas kontrol	.167	22	.114	.926	22	.102

Berdasarkan tabel di atas pada kolom Kolmogorov-Smimov menunjukkan bahwa data posttest kelas eksperimen dengan nilai sig yang didapat $0,139 > 0,05$ dan data posttest kelas kontrol $0,102 > 0,05$, maka nilai signifikan kedua kelompok siswa yang disajikan sampel penelitian memiliki data yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Menguji homogenitas data dengan menggunakan uji Livene's Test of Homogeneity of Variances, jika nilai signifikan $> 0,05$ maka varians sampel dinyatakan homogeneity. Berdasarkan perhitungan uji homogenitas data yang telah dilakukan menggunakan SPSS 26 for Windows maka hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	3.007	1	42	.090
	Based on Median	2.372	1	42	.131
	Based on Median and with adjusted df	2.372	1	39.052	.132
	Based on trimmed mean	2.678	1	42	.109

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai sig 0,109 > 0,05 maka varians dari data dua kelas dinyatakan homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan teknik independent sampel test. Kriteria pengujian hipotesisnya adalah terima H_0 jika nilai sig \leq dan tolak H_0 jika nilai sig > dengan 5% berikut penafsiran kriteria pengujian hipotesis:

- a) H_a : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem solving* berbasis *educative games* hasil belajar matematika Siswa kelas III sekolah dasar
- b) H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan model *problem solving* berbasis *educative games* hasil belajar siswa matematika Siswa kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan SPSS 26 for Windows maka hasilnya sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
							Lower	Upper	

hasil belajar	Equal variances assumed	3.007	.090	4.278	42	.000	18.636	4.356	9.845	27.428
	Equal variances not assumed			4.278	38.102	.000	18.636	4.356	9.818	27.455

$$DF = (N - K - I)$$

$$44 - 1 - 1 = 42$$

$$42 = t_{tabel} = \mathbf{1,6811952}$$

Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
<i>Posttes eks</i>	77,72	4.278	1,681	Hipotesis
<i>Posttest kontrol</i>	59,09			Diterima

Dari data di atas pada uji t, diketahui nilai t_{hitung} yaitu **4.278** sedangkan nilai t_{tabel} yaitu **1,681** pada taraf signifikan 5% dengan tingkat kepercayaan 95%, ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya ada dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbasis *educative games* terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil posttes kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penelitian berlangsung selama 3 kali pertemuan dikelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *problem solving* berbasis *educative games* sedangkan pada kelas kontrol berlangsung sebanyak 3 kali pertemuan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbasis *educative games* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar.

Dari penelitian berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas III B sebagai kelas eksperimen yaitu menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbasis *educative games* menunjukkan nilai rata-rata 77,72%. Berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan pada kelas kontrol kelas III A yang

tidak diberikan perlakuan model pembelajaran *problem solving* berbasis *educative games* dapat dilihat dari tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar yaitu 59,09 %.

Dari tes (posttest) terlihat jelas bahwa ada pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbasis *educative games* dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran, karena pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbasis *educative games* lebih menarik, pembelajaran lebih efektif dikarenakan siswa langsung turun aktif dalam menemukan permasalahan pada materi yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan meminimalisir rasa takut dalam menyampaikan pendapat selama proses belajar mengajar berlangsung. Apalagi pada pembelajaran ini siswa diberikan sistem pembelajaran diskusi dan berkelompok yang dapat menumbuhkan kemampuan dan keberanian dari siswa itu sendiri dikarenakan siswa mendapatkan pengalaman langsung pada saat mengaitkan topic dan bacaan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, baik dalam pertemuan pertama sampai bertemuan terakhir terlihat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbasis *educative games*. Akan tetapi agar semua siswa ikut adil, peneliti memberikan motivasi dan penguatan dengan cara memberitahukan kepada siswa yang aktif dengan memberikan nilai tambahan serta dalam kegiatan pembelajaran yang tidak menonton kepada anak yang aktif saja.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *problem solving* berbasis *educative games*. Model *problem solving* (Pemecahan Masalah) bukan hanya model mengajar, tetapi juga metode berpikir karena dalam pemecahan masalah dapat menggunakan metode lainnya yang dimulai dengan mencari data hingga menarik kesimpulan (Akbar, 2020, p. 91). Model *problem solving* merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan. Kemudian aktivitas pembelajaran diarahkan pada menyelesaikan masalah. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah dimana dengan berpikir

menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan melalui tahapan- tahapan tertentu dan didasarkan pada data dan fakta yang jelas. Model *problem solving* memberikan keluasaan siswa dalam memahami pembelajaran yang berlangsung. Siswa dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran yang ada. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa karena kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran. Penetapan model yang disampaikan merupakan salah satu yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Model *problem solving* juga metode pembelajaran yang cocok untuk diterapkan karena dapat mengajak siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan mempunyai kelebihan yang dapat mengembangkan kerja tim dan kemampuan bekerja sama.

Educative games merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung penerapan model pembelajaran *problem solving* yang dimana *educative games* adalah permainan yang dirancang untuk tujuan edukasi dan dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran secara lebih menyenangkan dan bermakna. *Educative games* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa, menarik minat siswa dan cara untuk memotivasi siswa untuk berpikir kritis sehingga mendorong siswa mengetahui dan menguasai keterampilan - keterampilan yang disajikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran guru menyertakan permainan yang bermanfaat dan sesuai dengan pembelajaran yang diberikan pada saat itu, sehingga semua anggota kelompok dapat menguasai materi dengan baik. Dan secara tidak langsung kemampuan berpikir siswa akan muncul untuk memikirkan pemecahan masalah yang telah diberikan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian berdasarkan tabel menunjukkan hasil tes akhir menggunakan SPSS 26 seperti yang telah diuraikan pada pembahasan sebelumnya diketahui bahwa nilai t -hitung $>$ t -tabel. Maka t -hitung sebesar 4,278 dan t -tabel sebesar 1,681. Hasil ini menyatakan bahwa, hipotesis nol (H_0) di tolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbasis *educative games* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar.

Penelitian yang mendukung terkait tentang pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbasis *educative games* diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Aw Prabandari & R Gunawan,(2022) dengan judul pengaruh model pembelajaran cooperative learning tipe problem solving terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Srengseng Sawah 04 Jakarta Selatan yaitu pada penelitiannya menggunakan sampel sebanyak 62 siswa yang diambil secara acak sedangkan penelitian saya menggunakan sampel sebanyak 44 siswa. Setelah itu hasil hipotesis diperoleh t-hitung 2.118 dan t-tabel 1.999 sedangkan penelitian saya t-hitung sebesar 2,266 dan t-tabel sebesar 1,681, dari kedua peneliti ini sama-sama berpengaruh sehingga penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya.

Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Dona Anisa Putri (2022) yang berjudul "Pengaruh Metode Problem Solving terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 17 Palembang yaitu pada penelitiannya menggunakan sampel sebanyak 52 siswa yang diambil secara acak sedangkan penelitian saya menggunakan sampel sebanyak 44 siswa. Setelah itu hasil hipotesis diperoleh t-hitung 5,273 dan t-tabel 1,675 sedangkan penelitian saya t-hitung sebesar 2,266 dan t-tabel sebesar 1,681, dari kedua peneliti ini sama-sam a berpengaruh sehingga penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tes serta pembahasan maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh pada model pembelajaran problem solving berbasis *educative games* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar. Dimana siswa kelas eksperimen berjumlah 22 siswa dan siswa kelas kontrol berjumlah 22 siswa. Dari hasil tes akhir pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata **77,72** dan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata yaitu **59,09** .Maka diuji dengan uji-t yaitu uji hipotesis yang mana di diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar **4.278** menunjukkan nilai yang lebih tinggi dari nilai t_{tabel} **1,681** sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dari hasil hitung uji t tersebut maka ditarik kesimpulan sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai H_a diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh yang signifikan model

pembelajaran *problem solving* berbasis *educative games* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, E. (2020) Aetode Belajar Anak Usia Dins KENCANA
- Al Adawiyah, K., Huliatusunisa, Y., & Azhar, S. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar Negeri. *Jurnal Halaqah*, vol.3 no.(4), 100-105.
- Andang, I. (2012). Education Games Panduan Praktis Permainan yang menjadi Anak Anda Cerdas, Kreatif dan shaleh. *Yogyakarta: Proumedia*.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prakrik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, A. K., Manurung, H., Yulistiyona, A., Ariningsih, K. A, Wulandari, R. W., Rifan, A., & Harahap (2021). Strategi & Pendekatan Pembelajaran di Era Milenial EDU PUBLISHER
- Januarti, F., Armariena, D. N., & Noviati, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran I PA Kelas IV SD Negeri 69 Palembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, vol.3 no.(2), 7455-7463.
- Kaharuddin, A. & Hajeniati, N. (2020) Pembelajaran Inovaty & Varanif Sulawesi Selatan: Pusaka Almaida
- Karlina, E., & Rasam, F. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Team Teaching

Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Kuliah Matematika Di Unindra.

- Karwono & Irfan, A. (2020). Strategi Pembelajaran dalam Profesi Keguruan. *Jakarta: Penerbit Rajagrafindo Persada.*
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2018). Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan, Palembang : Noer Fikri Offset.
- Mashuri, I., Faishol, R., & Rofiq, A. (2021). Komparasi Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 2 Banyuwangi Dalam Pembelajaran Materi Akidah Akhlak Menggunakan Metode Pembelajaran Make A Match Dan Picture And Picture . *Internasional Journal Of Education Reseach.*
- Maulidya, A. (2018). BERPIKIR DAN PROBLEM SOLVING. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 4, 11- 29.
- Ovan, S. P. (2022). *Strategi Belajar Mengajar Matematika.* Prenada Media.
- Prabandari, A. W., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Srengseng Sawah 04 Jakarta Selatan . *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, vol.12 no.(2), 367-372.
- Prastiyo, F. (2019). *Peningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan DI Kelas V .* Surakarta: Kekata Publisher.
- Putri, D. A., Hetilaniar, H., & Riyanti, H. (2022). Pengaruh Metode Problem Solving terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 17 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol.6 no.(2), 13962-13969.
- Rohmah, S. N. (2021). Strategi Pembelajaran Matematika Yogyakarta: UAD PRESS.
- Sari, F. (2020). PENGARUH PENERAPAN METODE PROBLEM SOLVING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR NEGERI 02 KOTO BARU KABUPATEN DHARMASRAYA. *Ensiklopedia of Journal*, vol.2 no.(3), 155-159.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan .* Yogyakarta: Alfabeta.
- Shoimin, A. (2020). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Suharti, Sumardi, Hanafi, M., & Hakim, L. (2020). Strategi Belajar Mengajar CV. Jakad Media Publishing.
- Susanto, A. (2019). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar.* Kencana.
- Sutiah. (2020). Optimalisasi Fuzzy Topsis. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Thobroni, M. (2016). Belajar dan pembelajaran: teori dan praktik.
- TAUFINA, Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar , 2020)
- Y Kusumawati. (2018). Kementrian Pendidikan dan kebudayaan. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Zai, E. I. S., Sidabutar, Y. A., & Pasaribu, S. (2022). Pengaruh Metode Problem Solving terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 3 Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat Kelas V di SD 091465 Parapat. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, vol.4 no.(6), 4102-4112.